

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Sisdiknas NO. 20 Tahun 2003 Pasal 40 : 2 , Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang-Undang Sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, hal dapat membuat siswa merasa bosan akibatnya siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan.

Di era perkembangan zaman saat ini semua yang ada pada kehidupan sehari-hari sudah dapat dilakukan dengan praktis dengan adanya teknologi yang membantu kehidupan manusia sehari-hari. Kemajuan teknologi pada era globalisasi ini sangat berkembang pesat dalam berbagai bidang seperti, kedokteran, ekonomi , dan dalam bidang pendidikan. Dengan sangat cepat media pembelajaran berkembang pesat dan beragam jenisnya.

Berdasarkan hasil observasi di SD N Plumbungan 4, proses pembelajaran saat ini untuk mata pelajaran Bahasa Jawa, guru masih mendominasi dengan media buku. Efek dari media pembelajaran tersebut siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru di sekolah. Karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang ada dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan suatu materi kepada siswa dengan cara yang sudah sering digunakan tanpa menginprovisasi cara mereka mengajar. Hal ini terlihat dari beberapa aktifitas siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya bahkan terdapat siswa yang tidur pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

SD N Plumbungan 4 khususnya kelas 2 mata pelajaran Bahasa Jawa materi nama anak binatang sangat minim. Hal inilah yang menjadikan salah satu alasan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di SD N Plumbungan 4, dimana model pembelajaran ini akan dijadikan acuan ketika sebuah institusi atau lembaga pendidikan ingin mengembangkan kualitas bidang pendidikan. Dengan metode ini proses belajar mengajar tidak lagi selalu harus bertatap muka, tetapi dalam proses belajar mengajar juga dapat dilakukan sewaktu-waktu dan selalu berkelanjutan.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh gambaran umum bagaimana media pembelajaran interaktif yang efektif untuk diterapkan sekaligus mengetahui respon siswa di kelas 2 SD N Plumbungan 4 hambatan dan tantangan model pembelajaran ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas , maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Pendidik masih menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku dalam pembelajaran Bahasa Jawa di SD N Plumbungan 4.
2. Perlu adanya media pembelajaran untuk mengenalkan nama anak binatang.
3. Hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Jawa materi nama anak binatang kurang baik.

C. Pembatasan Masalah

Pembahasan mengenai media pembelajaran interaktif yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Jawa sangat luas. Oleh sebab itu , batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif.

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif Bahasa Jawa ini yaitu tentang nama anak binatang.
3. Media pembelajaran ini difokuskan pada siswa SD kelas 2.
4. Software yang digunakan adalah *Construct 2*.
5. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara *offline*.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa jawa materi nama anak binatang dikelas 2 SD N Plumbungan 4?
2. Bagaimana kelayakan produk jika media pembelajaran interaktif ini diterapkan pada metode pembelajaran?
3. Apakah media pembelajaran dapat mengukur hasil belajar didalam kelas dibandingkan dengan metode ceramah?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif di SD N Plumbungan 4.
2. Mengetahui kelayakan produk untuk diterapkan sebagai media pembelajaran interaktif di SD N Plumbungan 4.
3. Mengetahui hasil perbandingan belajar siswa metode pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan baru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan media

pembelajaran interaktif dan juga bisa menjadi referensi guru guna mengenai pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah dan mengandalkan buku.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman baru untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif khususnya pelajaran Bahasa Jawa yang akan digunakan langsung disekolah saat proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

1. Siswa menjadi menyukai mata pelajaran Bahasa Jawa.
2. Siswa lebih tertarik belajar mengenal nama anak binatang dengan media pembelajaran interaktif.

c. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian dan penyampaian materi tidak monoton, serta menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya.